



Cabela's
**DANGEROUS
HUNTS 2013**

ACTIVISION®



WARNUNG Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. www.xbox.com/support.

Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle (Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

Spielstart

Für weitere Informationen zum Spiel, besuchen Sie bitte Activisionhunts.com

Cabela's Dangerous Hunts 2013 besitzt drei Spielmodi:

Story, Menschenfresser und Schießstände.

Story-Modus

Spiele Sie als Jacob Marshall, ein amerikanischer Park Ranger, der die Jagd seines Lebens bestreitet. Sie werden einige der exotischsten und gefährlichsten Großtiere der Welt jagen, vielleicht sogar den legendären Schwarzen Löwen. Während Sie die Story vorantreiben, erhalten Sie einen Einblick in Jacobs Vergangenheit und die Chance, mit einem alten Schicksalsschlag abzuschließen - doch um erfolgreich zu sein, müssen Sie die gefährlichste Jagd überleben, die man sich vorstellen kann.

Menschenfresser-Modus

Der Name ist Programm. Spielen Sie alleine oder mit einem Freund im Splitscreen-Modus und überleben Sie 10 Wellen von zunehmend tödlicheren Raubtieren.

Schießstände

Bei den Schießständen gibt es zwei Spielvarianten: Arcade Plus und Reflex Plus.

- **Arcade Plus:** Hierbei jagen Sie so viele Tiere wie möglich, um einen Highscore zu erzielen.
- **Reflex Plus:** Tiere müssen in einer festgelegten Reihenfolge gejagt werden, um Extra-Boni zu erhalten.

Stufen freischalten

Wenn Sie zum ersten Mal spielen, sind in allen Modi bestimmte Level noch gesperrt.

- **Um den nächsten Story-Modus-Level freizuschalten, müssen Sie den aktuellen Story-Modus-Level abschließen.**
- **Um Menschenfresser- und Schießstand-Level freizuschalten, müssen Sie Hirschschädel-Sammelgegenstände finden, die es nur im Story-Modus gibt. Diese sind nicht immer einfach zu finden, also halten Sie die Augen offen!**

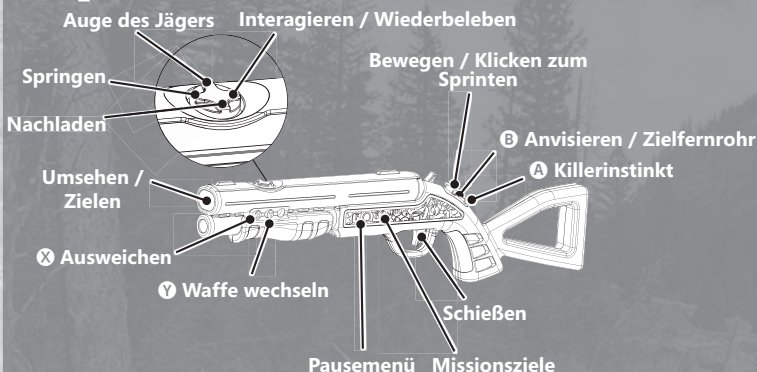
Top Shot Fearmaster

Die Top Shot Fearmaster ist der neueste Top Shot-Controller. Neu in diesem Jahr sind die Herzfrequenz-Sensoren, die es ermöglichen, dass Sie durch echte Atemtechniken Ihre "Angst meistern" und Ihre Schuss-Stabilität im Spiel maximieren. Ein ruhiger Schuss bedeutet einfachere Treffer, besonders beim Jagdgewehr.

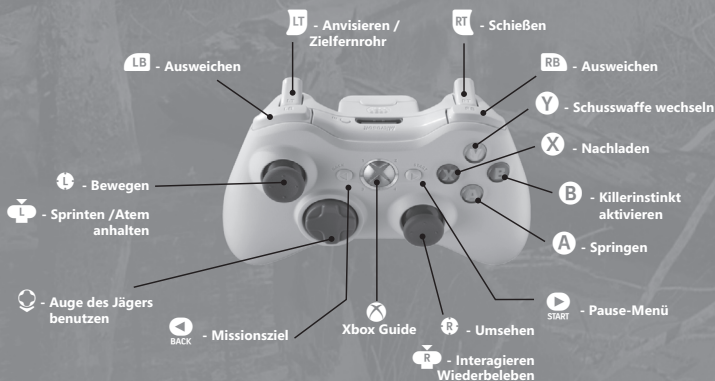
Bei allen Schusswaffen beeinflusst Ihre Herzfrequenz Ihre Präzision. Das wird anhand des dynamischen Fadenkreuzes auf dem Bildschirm sichtbar gemacht.

Die Top Shot Fearmaster funktioniert im Menschenfresser- und Story-Modus gleich. Im Schießstand-Arcade-Modus gibt es spezielle Momente, in denen Ihnen ein ruhiger Schuss die maximalen Punkte ermöglicht. In diesen Momenten wird die Atemtechnik eingesetzt, die auf der nächsten Seite erklärt wird.

Top Shot Fearmaster



Xbox 360 controller



Die Top Shot Fearmaster einrichten

Um die TSF für die Xbox 360-Konsole einzurichten, lesen Sie bitte die Anleitung, die dem Controller beiliegt.

Um Ihre Top Shot Fearmaster zu kalibrieren, greifen Sie im Steuerungsbereich des Optionsmenüs auf die Option "Einstellungen" zu. Hier können Sie die Empfindlichkeit des Fadenkreuzes einstellen, die Position der Sensorleiste ändern und festlegen, wie weit der Cursor bewegt werden kann, ohne dabei die Kamera zu beeinflussen. Außerdem können Sie den Schwierigkeitsgrad für die Fearmaster-Stabilität festlegen.

Schuss-Stabilität und Atemtechnik

Wenn Sie die Top Shot Fearmaster benutzen, beeinflusst Ihre Herzfrequenz und Schusshaltung die Schuss-Stabilität, wenn Sie das Zielfernrohr zum Anvisieren benutzen.

Es gibt vier verschiedene Szenarien:

- **Null:** Die Sicht ist verschwommen und die Zielgenauigkeit unruhig
- **Schlecht:** Die Sicht ist gut, die Zielgenauigkeit unruhig
- **Gut:** Die Sicht ist gut, die Zielgenauigkeit ruhig, und die lebenswichtigen Organe des Ziels sind sichtbar
- **Ausgezeichnet:** Wie bei 'Gut', aber zusätzliche Zoomfunktion und automatische Ziel-Neuerfassung bei jedem Schuss. Kann von Ziel zu Ziel springen, bis die Schuss-Stabilität bricht oder Sie keine Munition mehr haben.

Schuss-Stabilität kann mit der folgenden Technik erreicht werden:

1. Halten Sie die B-Taste gedrückt und zielen Sie auf Ihr Ziel
2. Atmen Sie tief ein (2 - 4 Sekunden)
3. Atmen Sie langsam aus (2 - 4 Sekunden)
4. Halten Sie den Atem am Ende des Ausatmens an und richten Sie das Gewehr so ruhig wie möglich auf Ihr Ziel



Mehrspieler

Mehrspieler-Spiele können im Menschenfresser-Modus (kooperativer 2-Spieler-Splitscreen) ausgetragen werden oder in Schießständen für 2 Spieler simultan bzw. 4 Spieler abwechselnd im Hot-Seat-Modus.

Menschenfresser

Kooperativer Splitscreen-Überlebens-Modus mit optionalen und erforderlichen Zielen. Das Abschließen von optionalen Zielen gewährt Zugang zu Magnum-Munition, Gesundheit und normaler Munition. Erforderliche Ziele sind Schutz-Missionen, das Reparieren von Funkgeräten und die Jagd auf markierte Tiere. Wenn Sie diese Ziele nach ihrem Auftauchen nicht abschließen, ist das Spiel vorbei. Zwei Stufen – Deckung und Durchbruch – haben ein spezielles Setup. Ein Spieler (der “Scharfschütze”) befindet sich in einer erhöhten, sicheren Position. Er muss den anderen Spieler (den “Späher”) beschützen, der Aufgaben am Boden erfüllen muss.

Schießstände (gegeneinander)

Für 2 Spieler. Hier kämpft man mit 2 Controllern gegeneinander.

Schießstände (Hot Seat)

Für 2 - 4 Spieler. Im Hot-Seat-Mehrspieler-Modus können Sie sich beim Verwenden desselben Controllers mit bis zu 3 Freunden abwechseln.



Kundendienst

Bitte besuchen Sie unsere Website <http://support.activision.com> um Hilfe und aktuelle Informationen aus unserer umfangreichen Wissensdatenbank zu erhalten.

Ortstarif: 089 21094940 (Deutschland), 720880671 (Österreich), 315280211 (Schweiz)

Lizenzvereinbarung

Lizenzbedingungen der Activision Inc.

1. Ausgangslage

- (1) Mit dem Kauf dieses Softwareprodukts erwirbt der Kunde das Recht, das Softwareprodukt nach Maßgabe der nachfolgenden Bedingungen zu nutzen. Nicht ausdrücklich dem Kunden eingeräumte Rechte verbleiben bei Activision oder den Lizenzgebern von Activision.
- (2) Im Folgenden steht der Begriff "Programm" für die gesamte Software, die mit dieser Lizenzvereinbarung geliefert wird, die dazugehörigen Datenträger, sämtliches gedrucktes Material, Elektronische Dokumentation und Online-Dokumentation jeglicher Art, sowie sämtliche Exemplare dieser Software und Materialien.
- (3) Mit dem Öffnen der Verpackung oder der Installation bzw. Verwendung des Programms und sämtlicher darin enthaltener Softwareprogramme erkennt der Kunde die Bedingungen dieser Lizenzvereinbarung mit Activision Inc. (Activision) mit Sitz in Kalifornien, USA an.

2. Allgemeine Lizenzbedingungen

- (1) Activision räumt dem Kunden das nicht ausschließliche, nicht übertragbare, zeitlich unbegrenzte Recht ein, ein Exemplar dieses Programms nach den in diesen Lizenzbedingungen geregelten Bedingungen zu nutzen.
- (2) Activision steht das ausschließliche Nutzungsrecht an dem Programm zu. Damit hat der Kunde insbesondere weder das Recht, das Programm zu vervielfältigen oder auszustellen, noch das Programm öffentlich vorzuführen oder auf sonstige Weise darzubieten.
- (3) Das Nutzungsrecht berechtigt den Kunden zur Einzelnutzung des Programms im Rahmen eines normalen Gebrauchs in einer Softwareumgebung, die dem auf der Packung angegebenen Betriebssystem entspricht. Auf andere Nutzungsarten erstreckt sich das Nutzungsrecht nicht.
- (4) Das Programm darf nur für den privaten Gebrauch verwendet werden. Activision untersagt es ausdrücklich, dieses Programm oder Teile davon kommerziell zu nutzen. Dies betrifft insbesondere die Verwendung des Programms in Cybercafés, Spielhallen oder ähnlichen Einrichtungen. Eine Lizenz zur kommerziellen Verwendung des Programms kann dem Kunden von Activision dann erteilt werden, wenn der Kunde eine entsprechende schriftliche Anfrage an Activision gestellt hat und sich beide Parteien auf eine weitergehende schriftliche Lizenzvereinbarung geeinigt haben.
- (5) Das Programm darf nur durch den autorisierten Handel verkauft und nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung von Activision vom Kunden vermietet oder verleast werden.
- (6) Hinweise auf dem Verkaufsgegenstand über Marken-, Urheber- oder sonstige Schutzrechte darf der Kunde weder beseitigen, ändern oder in sonstiger Weise bearbeiten oder unkenntlich machen.
- (7) Der Kunde ist nur nach einer vorherigen schriftlichen Genehmigung von Activision berechtigt, mitgeliefertes Dokumentationsmaterial für gewerbliche Zwecke zu übersetzen.
- (8) Activision untersagt es insbesondere, das Programm auf mehr als einem Computer, einem Terminal oder einer Workstation gleichzeitig zu verwenden oder im Internet oder einem Intranet Dritten zugänglich zu machen.
- (9) Außerhalb dieser Bedingungen und der gesetzlich zulässigen Handlungen darf der Kunde aufgrund des Urheberrechts keinerlei Änderungen, Übersetzungen, Vervielfältigungen des Programms vornehmen, auch nicht teilweise oder vorübergehend, gleich welcher Art und mit welchen Mitteln. Der Ausdruck des Programmcodes stellt auch eine unzulässige Vervielfältigung dar. Änderungen, zu denen nach Treu und Glauben die Zustimmung nicht verweigert werden kann, sind zulässig.

3. Besondere Lizenzbedingungen für Bearbeitungstools

- (1) Mit diesem Programm können bestimmte Utilities, Tools, Daten und andere Ressourcen für das Design, die Programmierung und Bearbeitung der Software (Bearbeitungstools) verwendet werden. Diese Bearbeitungstools ermöglichen dem Kunden, anderes Spielmaterial für seine persönliche Verwendung auf der Basis des Programms zu erstellen (neues Spielmaterial). Die Verwendung der Bearbeitungstools und des neuen Spielmaterials unterliegt neben den Allgemeinen Lizenzbedingungen auch diesen Besonderen Lizenzbedingungen.
- (2) Mit der Erstellung des neuen Spielmaterials entsteht kein neues urheberrechtlich geschütztes Programm, sondern das neue Spielmaterial stellt durch die Zurverfügungstellung der Bearbeitungstools eine erlaubte und bezweckte Art der einfachen Nutzung des Programms dar. Art und Umfang der Nutzung richtet sich nach den hier geregelten Allgemeinen und Besonderen Lizenzbedingungen.
- (3) Der Kunde wird zudem keine Vorschläge oder Angebote von Privatpersonen oder Personen des öffentlichen Rechts einholen, veranlassen oder anregen, um neues Spielmaterial zur kommerziellen Distribution zu erstellen. Der Kunde hat Activision unverzüglich vom Erhalt eines solchen Angebots oder Vorschlags in Kenntnis zu setzen.
- (4) Activision untersagt es ausdrücklich, die Bearbeitungstools und das neue Spielmaterial für kommerzielle Zwecke zu verwenden. Stellt der Kunde das neue Spielmaterial Dritten zur Verfügung, so darf er dies ausschließlich unentgeltlich tun.
- (5) Neues Spielmaterial darf weder die Urheber-, Marken- oder sonstige Rechte Dritter verletzen, noch illegales, strafrechtlich relevantes oder rassistisches Material enthalten.
- (6) Neues Spielmaterial, das Sie selber erstellen, geht automatisch als abgeleitetes Werk des Programms in das Eigentum von Activision und/oder den Lizenzgebern über (nach der Regelung im amerikanischen Urheberrechtsgesetz) und Activision und die Lizenzgeber können das von Ihnen veröffentlichte Neue Spielmaterial für jeden beliebigen Zweck verwenden, inklusive, aber nicht beschränkt auf die Bewerbung des Programms.
- (7) Neues Spielmaterial muss dokumentiert und deutlich mit folgenden Angaben versehen werden: a. Name und E-Mail-Adresse des Erstellers des Neuen Spielmaterials, und b. die Worte: "Dieses Material wird von Activision Inc., 3100 Ocean Park Boulevard, Santa Monica, California 90405., weder hergestellt noch unterstützt." Diese Angaben sind deutlich und ausreichend lange vor dem Start des Programms einzublenken.

4. Installation der Software und Sicherungskopie

- (1) Die Nutzung der Software ist grundsätzlich unmittelbar vom mitgelieferten Datenträger aus vorzunehmen, wie z.B. CD-ROM, DVD oder Cartridge.
- (2) Sollte eine Sicherungskopie der Software für die Sicherung künftiger Benutzung erforderlich sein, ist eine einzige Installation der Software auf die Festplatte als Sicherheitskopie zulässig. Stimmen die installierte Kopie und die Inhalte des originalen Datenträgers überein, so verbleibt die auf der Festplatte installierte Kopie als Sicherheitskopie. Die Anfertigung einer zusätzlichen Sicherungskopie von dem originalen Datenträger ist untersagt. Befindet sich die Software auf einer CD-ROM, DVD oder Cartridge, so ist keine Sicherheitskopie zulässig, da davon auszugehen ist, dass aufgrund der langen Lebensdauer von den genannten Datenträgern eine Sicherheitskopie nicht erforderlich ist.
- (3) Die Anfertigung weiterer als der hier genannten gesetzlich zulässigen Sicherungskopien ist ausdrücklich untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt.

5. Ersatzlieferung des Programms

- (1) Der Kunde kann den mangelbehafteten Datenträger zum Zwecke der Ersatzlieferung gegen Vorlage einer Zahlungsbescheinigung (z.B. Kassenzettel) bei dem Händler, bei dem er das Programm gekauft hat, umtauschen. Der Händler hat dann eine Ersatzlieferung durchzuführen.
- (2) Sollte die Rücksendung des mangelbehafteten Datenträgers an den Händler per Post vorgenommen werden, empfiehlt Activision einen Versand per Einschreiben. Der Datenträger muss in einer Verpackung versandt werden, die ihn gegen Beschädigung während des Versands schützt.
- (3) Dem Datenträger sind zudem eine Kopie der Rechnung, des Kassenzettels oder Zahlungsquittung, Name und Anschrift des Absenders, an den die Ersatzlieferung gesandt werden soll, und eine Kurzbeschreibung des aufgetretenen Fehlers und der vom Kunden benutzten Hardware beizufügen.
- (4) Der Kunde kann die Ersatzlieferung nur innerhalb der 24-monatigen Gewährleistungsfrist verlangen
- (5) Die weiteren gesetzlichen Gewährleistungsansprüche des Kunden bleiben von diesen Regelungen unberührt.

6. Haftungsregeln

- (1) Activision haftet unabhängig vom Rechtsgrund nur für Schäden, die Activision oder einer seiner gesetzlichen Vertreter oder ein von ihm eingesetzter Erfüllungsgehilfe grob fahrlässig oder vorsätzlich verursacht hat. Im Falle von Garantien und der Verletzung von Kardinalpflichten haftet Activision auch bei einfacher Fahrlässigkeit.
- (2) Für Schäden, die bei der leicht fahrlässigen Verletzung von Kardinalpflichten entstanden sind, haftet Activision begrenzt auf die Schäden, die bei Vertragsabschluß typisch und vorhersehbar sind.
- (3) Für den Verlust von Daten und deren Wiederherstellung haftet Activision nach Maßgabe von Abs. 1 und 2 nur dann, wenn ein solcher Verlust durch angemessene Datensicherungsmaßnahmen seitens des Kunden nicht vermeidbar gewesen wäre.

7. Erlöschen der Vereinbarung

Unbeschadet aller weiteren Rechte wird diese Vereinbarung beendet, wenn gegen die hier vereinbarten Lizenzbedingungen verstoßen wird. In einem solchen Fall muss der Kunde alle Exemplare des Programms und sämtlicher Bestandteile umgehend vernichten. Der Kunde hat dies Activision nachzuweisen.

8. Sonstiges

- (1) Der Kunde ist nicht berechtigt seine Ansprüche aus diesem Vertrag abzutreten.
- (2) Sollten einzelne Bestimmungen dieses Vertrages unwirksam sein oder werden, so wird die Wirksamkeit der übrigen Bestimmungen hierdurch nicht berührt. Anstelle der unwirksamen Bestimmung tritt eine wirksame Ersatzregelung, die dem mit der unwirksamen Bestimmung angestrebten Zweck möglichst nahe kommt.
- (3) Bei Streitigkeiten aus dieser Vereinbarung ist der Gerichtsstand Burglengenfeld, sofern der Kunde Kaufmann, eine juristische Person des öffentlichen Rechts oder öffentlich rechtliches Sondervermögen ist, oder keinen allgemeinen Gerichtsstand in der Bundesrepublik Deutschland hat.
- (4) Für Kunden, die ihren gewöhnlichen Aufenthaltsort in der Bundesrepublik Deutschland haben, gilt das Recht der Bundesrepublik Deutschland. Das Wiener UN-Abkommen über den internationalen Warenkauf ist ausgeschlossen.